

Mallory Metaxas
NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo 8	Acólito	Claire
CLASE Y NIVEL	TRASFONDO	JUGADOR
Semielfo Drow	Caótico bueno	
ESPECIE	ALINEAMIENTO	PUNTOS DE EXPERIENCIA

Característica	Modificador	Puntuación
FUERZA	+1	13
DESTREZA	+4	19
CONSTITUCIÓN	+2	14
INTELIGENCIA	+3	16
SABIDURÍA	+5	20
CARISMA	+3	16

TIRADAS DE SALVACIÓN

Competencia	Salvación	Bonif.
○	Fuerza	+1
○	Destreza	+4
○	Constitución	+2
○	Inteligencia	+3
☒	Sabiduría	+8
☒	Carisma	+6

HABILIDADES

Competencia	Habilidad	Bonif.
○	Acrobacias	+4
○	Arcanos	+3
○	Atletismo	+1
○	Engañar	+3
☒	Historia	+6
○	Interpretación	+3
○	Intimidar	+3
○	Investigación	+3
○	Juego de Manos	+4
☒	Medicina	+8
○	Naturaleza	+3
○	Percepción	+5
☒	Perspicacia	+8
☒	Persuasión	+6
☒	Religión	+6
○	Sigilo	+4
○	Supervivencia	+5
○	Trato con Animales	+5

15 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas sencillas, Escudo
- Cimitarra, Espada corta, Estoque, Lucero del alba

Idiomas:
Común, élfico, infracomún, dracónido.

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

CA	INICIATIVA	VELOCIDAD
17	+4	30

Puntos de Golpe Máximos 95

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 8d8
DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○
FALLOS ○○○
SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Ballesta ligera	+7	1d8 +8 perforante

EQUIPO

- Camisote de malla CA 13
- Escudo atmosferico CA +2
- Paquete de sacerdote
- Kit de sanador

Símbolo sagrado de la Reina Cuervo.

Brújula.

Saquito con hierbas medicinales.

770 p.o.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Veo presagios en todos los eventos y acciones. Los dioses intentan hablar con nosotros, simplemente tenemos que escucharlos. He pasado tanto tiempo en el templo que tengo poca experiencia tratando con gente del mundo exterior.

IDEALES

Caridad. Siempre intento ayudar a los que lo necesitan, sin importar el coste personal (bueno). Cambio. Debemos ayudar a provocar los cambios que los dioses introducen en el mundo (caótico).

VÍNCULOS

Haré cualquier cosa por proteger el templo al que he servido. Moriría por recuperar una antigua reliquia de mi fe que se perdió hace mucho.

DEFECTOS

Sospecho de los extraños y siempre espero lo peor de ellos. Juzgo a los demás con dureza y a mí mismo con aún más severidad.

RASGOS Y ATRIBUTOS

Semielfo Drow:
- Visión en la oscuridad
- Ancestro feérico
- Magia drow

Clérigo Nivel 8:
- Canalizar Divinidad: Ira del invierno
- Canalizar divinidad: 2/descanso
- Centinela a las puertas de la muerte
- Conjuros de Dominio
- Destruir muertos vivientes: Destruye con VD 1 o menor
- Dominio de la muerte
- Expulsar muertos vivientes
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento de hechizos mejorados
- Lanzamiento ritual
- Ojos de la tumba

Dotes:
- Duro

Mallory Metaxas

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

"Caminas con la Muerte, elegida de la Mujer Cuervo."

El Alto Sacerdote Malthek Heskan arrugó el ceño al pronunciar esas palabras, incapaz de comprender si las había dicho él o no. El hombre ante sí iba ataviado con una capucha negra, que ocultaba gran parte de su cara, pero no la barbilla de tono violáceo o los mechones de pelo albo, tan típicos de los drow. Era una buena idea esconder su procedencia, pensó Malthek, ya que los drow, incluso si seguían las enseñanzas de Seldarine, no eran muy bien recibidos en la sociedad. La Reina Cuervo, sin embargo, abría las puertas de sus templos a todos aquellos que se acogieran en sagrado bajo su ala.

La niña no había elegido hacerlo, pero en sus ojos se leía su destino.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- Visión en la oscuridad: Gracias a tu sangre élfica, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.
- Ancestro feérico: Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.
- Magia drow: Conoces el truco Luces danzantes. Cuando alcances el tercer nivel puedes conjurar Fuego feérico una vez por día. Cuando alcances el quinto nivel también puedes conjurar oscuridad una vez al día. Carisma es la característica de lanzamiento de conjuros para estos hechizos.
- Duro: Tus puntos de golpe máximos aumentan en dos veces tu nivel en el momento en que eliges esta dote. A partir de ese momento, cada vez que alcances un nuevo nivel tus puntos de golpe máximos aumentarán en 2 más.
- Canalizar Divinidad: Ira del invierno: Puedes usar tu Canalizar divinidad para invocar la ira de la Reina Cuervo. Como acción, empuñas tu símbolo sagrado y los fríos vientos invernales comienzan a soplar en una esfera de 30 pies de radio centrada en ti, que se mueve contigo. Las criaturas de tu elección que comienzan su turno dentro d...
- Canalizar divinidad: Puedes canalizar la energía divina de tu deidad. Puedes expulsar muertos vivientes o realizar un efecto determinado por tu dominio. Los usos se recuperan tras un descanso breve o largo. La CD de las TS de los efectos de Canalizar Divinidad es igual a la CD de salvación de tus conjuros de clérigo.
  - 2/descanso
- Centinela a las puertas de la muerte: Obtienes la capacidad de impedir el progreso de la muerte. Como reacción cuando tú o una criatura que puedes ver a 30 pies de ti sufre un golpe crítico, puedes convertir ese golpe en un golpe normal. Se cancelan los efectos provocados por un golpe crítico. Puedes usar esta función un número de v...
- Conjuros de Dominio: Los conjuros de dominio siempre se consideran preparados y no se contarán dentro del número de conjuros que puedes preparar cada día. Si tienes un conjuro de dominio que no aparece en la lista de conjuros de clérigo, para ti ese conjuro es de clérigo.
- Destruir muertos vivientes: Cuando un muerto viviente falle su tirada de salvación contra tu rasgo de Expulsar muertos vivientes, la criatura se destruirá instantáneamente si su valor de desafío es igual o inferior al umbral siguiente:
  - Destruye con VD 1 o menor
- Dominio de la muerte: Obtienes la habilidad de manipular la línea entre la vida y la muerte. Cuando normalmente tirarías uno o más dados para restaurar los puntos de golpe con un hechizo a una criatura en 0 puntos de golpe, en su lugar usas el número más alto posible para cada dado. Además, aprendes el truco Piedad c...
- Expulsar muertos vivientes: Puedes usar Canalizar divinidad para expulsar a los muertos vivientes. Como acción, presentas tu símbolo sagrado y dices una oración. Cada muerto que te vea o te escuche en un radio de 30 pies debe hacer una TS de Sabiduría. Una criatura expulsada debe dedicar su turno a intentar alejarse de ti.
- Lanzamiento de conjuros: Puedes lanzar conjuros de clérigo utilizando tu Sabiduría. Prepara tantos conjuros como tu mod. de Sab + tu nivel de clérigo durante un descanso largo. Para lanzar un conjuro debe estar previamente preparado y gastar un espacio de conjuro igual al nivel de conjuro o superior (salvo trucos).
- Lanzamiento de hechizos mejorados: Agregas tu modificador de Sabiduría al daño que infliges con cualquier truco de clérigo.
- Lanzamiento ritual: Puedes lanzar cualquier conjuro de clérigo como si fuera un ritual si dicho conjuro tiene la etiqueta «ritual» y lo tienes preparado.
- Ojos de la tumba: Obtienes la capacidad de sentir ocasionalmente la presencia de los no muertos, cuya existencia es un insulto al ciclo natural de la vida. Como acción, puedes abrir tu conciencia para detectar mágicamente muertos vivientes. Hasta el final de tu próximo turno, sabes la ubicación de cualquier no-mu...

RASGOS

NOTAS ADICIONALES

Mallory Metaxas
NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA	CARACTERÍSTICA MÁGICA	CD SALVACIÓN CONJUROS	BONIF. ATAQUE CONJUROS
Clérigo	Sabiduría	16	+8

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS PREPARADOS	TRUCOS CONOCIDOS
4 ○○○○	3 ○○○	3 ○○○	2 ○○						13	4

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco	Guía	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
Una criatura voluntaria tocada, una vez antes de que acabe el conjuro, puede tirar 1d4 y sumar el resultado a una prueba de característica de su elección. Puede tirar el dado antes o después de hacer la prueba. Luego el conjuro termina.							
	Truco	Llama sagrada	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Una criatura dentro del alcance debe superar una TS de Destreza o recibir 1d8 puntos de daño radiante. No hay ventaja por cubrirse del ataque. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).							
	Truco	Luces danzantes	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
Creas hasta cuatro luces del tamaño de una antorcha dentro del alcance que flotan en el aire y emiten luz tenue en un radio de 10 pies mientras dura el conjuro. Puedes mover las luces hasta 60 pies dentro del alcance como acción adicional.							
	Truco	Piedad con los moribundos	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Tocas a una criatura viva que tenga 0 puntos de golpe. La criatura se estabiliza. Este conjuro no tiene efecto sobre no muertos ni constructos.							
	Truco	Reparar	Transmutación	1 minuto	Instantáneo	Toque	V, S, M
Repara una única rotura o rasgadura (no mayor de 1 pie) de un objeto que tocas, como una malla metálica rota, las dos mitades de una llave, una capa rasgada o una bota de vino que gotea. No deja rastro del daño anterior.							
	Truco	Tocar a los muertos	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	60 pies	
Señala a una criatura que puedes ver dentro del alcance, y el sonido de una campana dolorosa llena el aire a su alrededor por un momento. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o recibir 1d8 de daño necrótico.							
☐	1	Armadura de Agathys	Abjuración	1 acción	1 hora	Personal	V, S, M
Una fuerza mágica protectora como un espectro helado te envuelve a ti y a tu equipo. Ganas 5 PG temporales por nivel de conjuro mientras dure el conjuro. Si una criatura te golpea de cuerpo a cuerpo mientras tienes estos PG temporales, sufre 5 puntos de daño por frío por nivel de conjuro.							
☐	1	Curar heridas	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe igual a 1d8/nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.							
☐	1	Infligir heridas	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Haces un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura que puedas alcanzar. Si impactas, el objetivo recibe 3d10 puntos de daño necrótico. El daño aumenta 1d10 por cada nivel de conjuro por encima de 1.							
☐	1	Palabra de curación	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V
Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera puntos de golpe iguales a 1d4 / nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.							
☐	1	Perdición	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Hasta 3 criaturas (+1 criatura / nivel de hechizo por encima de 1) de tu elección deben hacer una TS de Carisma. Si un objetivo falla, al realizar una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, debe tirar 1d4 y restar el resultado.							
☐	1	Saeta guiada	Evocación	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
Un rayo de luz cae sobre una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, el objetivo recibe 4d6 (+1d6 por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño radiante y el siguiente ataque contra el objetivo tiene ventaja si se realiza antes de que termine tu siguiente turno.							
☐	2	Augurio	Adivinación	1 acción (ritual)	Instantáneo	Personal	V, S, M
Recibes un augurio de una entidad de otro mundo sobre el resultado de una acción específica que planeas realizar en los 30 minutos siguientes. El DJ debe elegir como augurio "dicha", "desdicha", "dicha y desdicha" o "nada". Si se lanza el conjuro más veces pueden salir lecturas al azar.							
☐	2	Auxilio	Abjuración	1 acción	8 horas	30 pies	V, S, M
Tu conjuro concede a tus aliados dureza y determinación. Elige hasta tres criaturas dentro del alcance. El máximo de puntos de golpe y los puntos de golpe actuales de cada objetivo aumentan en 5 mientras dura el conjuro. Se otorgan 5 PG adicionales por cada nivel por encima de 2.							
☐	2	Calmar emociones	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
Reprimes emociones fuertes en un radio de 20 pies de tu posición. Los humanoides afectados tienen que superar una TS de Carisma. Si fallan, puedes eliminar los estados hechizado o asustado, o hacer que sean los objetivos sean hostiles o indiferentes hacia criaturas de tu elección.							
☐	2	Dulce descanso	Nigromancia	1 acción (ritual)	10 días	Toque	V, S, M
Tocas un cadáver u otros restos. Mientras dure el conjuro, el objetivo está protegido de la descomposición y no puede convertirse en no muerto. Además prolonga el tiempo límite en que el objetivo podrá ser devuelto a la vida.							
☐	2	Inmovilizar persona	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Un humanoide que puedas ver debe superar una TS de Sabiduría o quedar paralizado. Al final de cada turno puede reintentar la TS para terminar el conjuro. Puedes apuntar con el conjuro a un humanoide adicional por cada nivel de conjuro por encima de 2. Deben estar a 30 pies entre sí.							
☐	2	Oscuridad	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, M
Creas una esfera de 15 pies de oscuridad mágica. Se extiende por las esquinas. No la atraviesa ni la visión en la oscuridad ni la luz no mágica. Se puede lanzar sobre un objeto y se mueve con él. Cubrir el objeto bloquea la oscuridad. Disipa conjuros de luz creados por conjuros de nivel 2 o menos.							
☐	2	Plegaria de curación	Evocación	10 minutos	Instantáneo	30 pies	V
Hasta seis criaturas de tu elección que puedas ver dentro del alcance recuperan PG igual a 2d8 + tu modificador por característica para lanzar conjuros. No afecta a no muertos ni a constructos. La curación aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 2.							
☐	2	Restablecimiento menor	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Tocas a una criatura y puedes terminar con una enfermedad o con un estado que la aflija. El estado puede ser cegado, ensordecido, paralizado o envenenado.							
☐	3	Augurio de la Reina Cuervo	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S, M
Reuniendo hilos del material del plano de las sombras, desatas una bandada de cuervos sombríos creando una cacofonía de susurros y gritos que solo escuchan las criaturas afectadas.							
☐	3	Espíritus guardianes	Conjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Espíritus guardianes revolotean en un radio de 15 pies. Las criaturas afectadas reducen su velocidad a la mitad. Al entrar o comenzar el turno dentro del área, deben superar una TS de Sabiduria o sufrir 3d8 puntos de daño, y la mitad si la supera. El daño aumenta 1d8 por nivel de conjuro mayor de 3.							

Mallory Metaxas
NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA	CARACTERÍSTICA MÁGICA	CD SALVACIÓN CONJUROS	BONIF. ATAQUE CONJUROS
Clérigo	Sabiduría	16	+8

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS PREPARADOS	TRUCOS CONOCIDOS
4 OOOO	3 OOO	3 OOO	2 OO						13	4

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS	Descripción
☐	3	Hablar con los muertos	Nigromancia	1 acción	10 minutos	10 pies	V, S, M	Concedes la apariencia de vida e inteligencia a un cadáver, lo que le permite responder a hasta 5 preguntas que le hagas. Debe tener boca aún y no ser un no muerto. Sólo sabe lo que sabía en vida. Las respuestas suelen ser breves, crípticas o repetitivas. Puede no responder a hostiles o enemigos.
☐	3	Imponer maldición	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S	Si no supera una TS de Sabiduría, elige que la criatura tocada tenga: desventaja en pruebas y TS de una característica; desventaja en los ataques contra ti; superar una TS de Sab o no actuar en su acción; tus ataques infligen 1d8 necrótico. Utilizar conjuro de nivel superior aumenta la duración.
☐	3	Palabra de curación en masa	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V	Hasta 6 criaturas de tu elección recuperan PG igual a 1d4 + tu modificador por característica para lanzar conjuros. No afecta a muertos ni constructos. La curación aumenta 1d4 por cada nivel de conjuro por encima de 3.
☐	3	Recado	Evocación	1 acción	1 asalto	Ilimitado	V, S, M	Envías un mensaje de hasta 25 palabras a una criatura conocida, que escucha el mensaje en su mente, te reconoce como la persona que lo envía y puede responder del mismo modo inmediatamente. Las criaturas con Inteligencia 1+ entienden el mensaje. Hay un 5% de que un mensaje entre planos no llegue.
☐	3	Revivir	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M	Tocas a una criatura que ha muerto en el último minuto y esta regresa a la vida con 1 punto de golpe. Este conjuro no puede hacer que una criatura que ha muerto debido a la edad vuelva a la vida, y tampoco recupera ninguna parte del cuerpo perdida.
☐	4	Guardia contra la muerte	Abjuración	1 acción	8 horas	Toque	V, S	Concedes protección contra la muerte a una criatura tocada. La primera vez que los puntos de golpe del objetivo se reducirían a 0 como resultado de recibir daño, este se queda con 1 punto de golpe. Si fuera a morir por un efecto instantáneo (sin daño), éste queda anulado. Después el conjuro termina.
☐	4	Libertad de movimiento	Abjuración	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M	El movimiento de una criatura voluntaria tocada no se ve afectado por el terreno difícil, y los conjuros y otros efectos mágicos no pueden ni reducir la velocidad del objetivo ni hacer que este quede paralizado o apresado. Estar bajo el agua no le impone penalizadores al movimiento ni a los ataques.
☐	4	Renovacion mayor	Transmutación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S	Tu magia se transmite a una criatura no ostil que puedes ver dentro del alcance creando en ella una gran cantidad de energía que estimula de froma intensa los procesos curativos naturales de su cuerpo por un instante.
☐	4	Tormenta de hielo	Evocación	1 acción	Instantáneo	300 pies	V, S, M	Cae granizo en un cilindro de 20 pies de radio y 40 de altura. Cada criatura en el área debe hacer una TS de Destreza. Si falla, recibe 2d8 puntos de daño contundente y 4d6 de daño por frío o, si tiene éxito, la mitad. El daño contundente aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 4.